

EUROPEAN PATENT OFFICE

Patent Abstracts of Japan

PUBLICATION NUMBER : 11319294
PUBLICATION DATE : 24-11-99

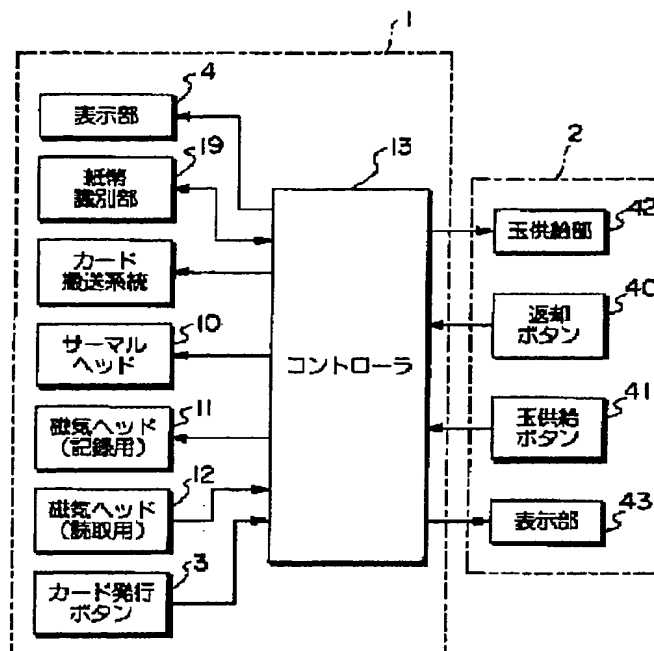
APPLICATION DATE : 11-05-98
APPLICATION NUMBER : 10127862

APPLICANT : SHINKO ELECTRIC CO LTD;

INVENTOR : OKUDA YUKIO;

INT.CL. : A63F 7/02 G07F 7/08

TITLE : GAME CARD PROCESSING DEVICE



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game card processing device excellent in cost by integrating a control function of a game device and a card selling function.

SOLUTION: When a bill is inserted from a bill identification section 19 by a user, a controller 13 controls a thermal head 10 and magnetic heads 11, 12 to issue a game card recorded with the game information corresponding to the inserted amount of money. When a card issued already is inserted, the controller 13 reads the game information recorded on the card and outputs the ball feed signal to the ball feed section 42 of a game device 2, then the ball feed section 42 feeds pachinko balls to the user.

COPYRIGHT: (C)1999,JPO

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-319294

(43) 公開日 平成11年(1999)11月24日

(51) Int. CL ⁸	識別記号	P I
A 6 3 F 7/02	3 5 2	A 6 3 F 7/02 3 5 2 F
G 0 7 F 7/08		G 0 7 F 7/08 M
		S

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平10-127862

(22) 出願日 平成10年(1998) 5月11日

(71) 出願人 000002059

神鋼電機株式会社

東京都江東区東陽七丁目2番14号

(72) 発明者 吉田 崇

東京都江東区東陽七丁目2番14号 神鋼電機株式会社内

(72) 発明者 奥田 幸男

大阪府中央区北浜二丁目6番26号 神鋼電機株式会社大阪支社内

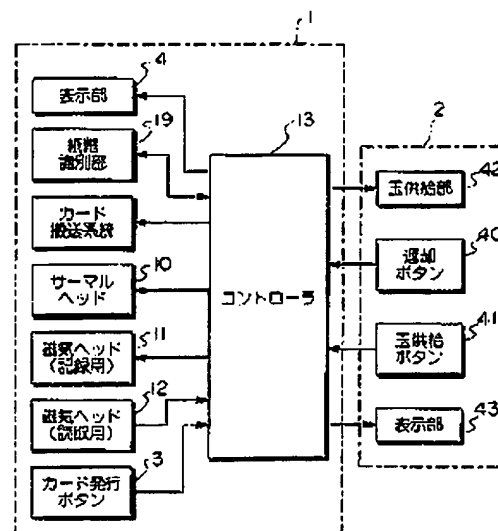
(74) 代理人 弁理士 川▲崎▼ 研二

(54) 【発明の名称】 遊技用カード処理装置

(57) 【要約】

【課題】 遊技装置を制御する機能と、カード販売機能とを一体化することによりコスト的に優れた遊技用カード処理装置を提供する。

【解決手段】 使用者により紙幣識別部19から紙幣が挿入されると、コントローラ13は、サーマルヘッド10、磁気ヘッド11、12などを制御して、挿入された金額に応じた遊技情報が記録された遊技用カードを発行する。一方、既に発行されたカードが挿入された場合には、コントローラ13は、そのカードに記録された遊技情報を読み取って遊技装置2の玉供給部42に玉供給信号を出力し、これにより玉供給部42が使用者にパチンコ玉を供給する。



(2)

特開平11-319294

1

2

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技装置に隣接する位置に設けられ、遊気面を有するカードを発行する発行手段により発行される前記カード、および外部から挿入される遊気面を有するカードを処理するカード処理装置であって、前記カードに印字を行う印字手段と、前記カードの前記遊気面に情報を記録する遊気記録手段と、

前記カードの前記遊気面に記録された情報を再生する遊気再生手段と、

使用者に入力される情報、外部から挿入された前記カードの前記遊気面に記録された情報、またはその両方に基づいて、前記カードに印字する印字内容、および前記カードの前記遊気面に記録する前記遊技装置で使用される遊技情報を設定し、その設定内容に基づいて前記印字手段および前記遊気記録手段を制御するカード処理手段と、

外部から前記カードが挿入された場合に、外部から挿入された前記カードの前記遊気面に記録された前記遊技情報に基づいて、前記遊技装置を制御する遊技装置制御手段とを具備することを特徴とする遊技用カード処理装置、

【請求項2】 前記カードを保管することが可能なカード保管手段を具備することを特徴とする請求項1に記載の遊技用カード処理装置、

【請求項3】 前記遊気記録手段は、遊気面を有する第2のカードの前記遊気面に情報を記録することが可能であり、

前記遊気再生手段は、前記第2のカードの前記遊気面に記録された情報を再生することが可能であり、

前記カード処理手段は、使用者に入力される情報に基づいて、前記遊技情報と異なる種類の情報を設定することが可能であり、その設定内容に基づいて、前記遊気記録手段を制御することを特徴とする請求項1または2に記載の遊技用カード処理装置、

【請求項4】 前記カード発行手段は、遊気面を有するロールシートと、

前記ロールシートを所定のカード寸法に切断して前記カードを作成するシート切断手段とを具備することを特徴とする請求項1ないし3のいずれかに記載の遊技用カード処理装置、

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、パチンコやコイン遊技装置、スロットマシンなどの遊技装置に用いられるカードを処理する遊技用カード処理装置に関する、

【0002】

【従来の技術】従来、遊技装置、例えばパチンコを楽しむ場合には、遊技者は、店内の所定の位置に設置されたカード販売機でカードを購入していた。このカードは、

遊気面を有しており、この遊気面には遊技者が借りることができるパチンコ玉の数量が記録されている。そして、遊技者はこのカードをパチンコ台に隣接する位置に設置されたCRユニットに挿入した後、必要な玉数ボタンを押下する。すると、CRユニットがパチンコ台に必要な玉数情報を送信し、これによりパチンコ玉がパチンコ台の上皿に供給されるようになる。そして、遊技が終了すると、CRユニットからカードが返却される。このとき、CRユニットによって、返却されたカードで借りることができる玉数、つまり残玉数を表示するためにパンチングによりカードが開孔され、遊技者はそのパンチングによる開孔位置から、おおよその残玉数を知ることができる、

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上述のようなシステムの店で遊技者がパチンコを楽しむ場合、まず、カード販売機の位置まで移動してカードを購入した後、再びパチンコ台に戻ってカードを挿入する必要があり面倒である。そこで、各々のパチンコ台に隣接する位置に設置可能なカード販売機が開発されており、これにより遊技者は移動することなくカードを購入することができる、

【0004】しかし、このようにカード販売機をパチンコ台に隣接する位置に並設する場合、設置するカード販売機の数が増加するため、コスト的に優れたものが要求される、

【0005】また、上述のようなパンチングによる残玉数の表示では、遊技者は、カードの外観から正確な残玉数を知ることができない。正確な残玉数を確認する場合、CRユニットに挿入して、パチンコ台に設けられた表示部などで確認しなくてはならない、

【0006】本発明は、上記の事情を考慮してなされたものであり、正確な遊技情報をカードに印字することが可能であり、またカードに記録された遊技情報に基づいて遊技装置を制御する機能と、カード販売機能とを一体化することによりコスト的に優れた遊技用カード処理装置を提供することを目的とする、

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明の請求項1に記載の遊技用カード処理装置は、遊技装置に隣接する位置に設けられ、遊気面を有するカードを発行する発行手段により発行される前記カード、および外部から挿入される遊気面を有するカードを処理するカード処理装置であって、前記カードに印字を行う印字手段と、前記カードの前記遊気面に情報を記録する遊気記録手段と、前記カードの前記遊気面に記録された情報を再生する遊気再生手段と、使用者に入力される情報、外部から挿入された前記カードの前記遊気面に記録された情報、またはその両方に基づいて、前記カードに印字する印字内容、および前記カードの前記遊気面に

(3)

特開平11-319294

3

4

気面に記録する前記遊技装置で使用される遊技情報を設定し、その設定内容に基づいて前記印字手段および前記磁気記録手段を制御するカード処理手段と、外部から前記カードが挿入された場合に、外部から挿入された前記カードの前記磁気面に記録された前記遊技情報に基づいて、前記遊技装置を制御する遊技装置制御手段とを具備することを特徴とする。

【0008】この遊技用カード処理装置は、印字手段および磁気記録手段が使用者の入力した情報に基づいて、カードに印字および遊技情報の記録を行う。そして、磁気記録手段により書き込まれた情報を磁気再生手段が再生して、記録された情報を確認した後、使用者にこのカードを提供するといったカード発行機能を有している。また、使用者によりカードが挿入された場合には、そのカードに記録されている遊技情報に基づいて、遊技装置を制御することができる。例えば、遊技装置がパチンコである場合には、パチンコ台に対して使用者に貸す玉数情報を生成し、これに基づいてパチンコ台は使用者に玉を貸すことになる。すなわち、パチンコにおけるCRユニットの機能をも備えている。このように、カード発行機能と、遊技装置を制御するCRユニットの機能とが一体化されているため、両者に必要な構成要素、例えば磁気記録手段や磁気再生手段などを共用することが可能となる。従って、それぞれの機能を有する装置を個別に設ける場合と比較して、コスト的に優れ、かつ小型化が容易となる。また、使用者にカードが挿入された後、遊技後に使用者にカードを返却する場合に、印字手段により遊技情報、例えば残玉数をカードに印字して返却することができる。これにより使用者は、このカードにおける遊技情報である残玉数を正確に知ることができる。

【0009】また、請求項2に記載の遊技用カード処理装置は、請求項1に記載の遊技用カード処理装置において、前記カードを保管することが可能なカード保管手段を具備することを特徴とする。

【0010】この構成によれば、カード保管手段にカードを保管している間に、他のカードのカード発行処理や、他のカードに記録された遊技情報に基づく遊技装置の制御を行うことができる。

【0011】また、請求項3に記載の遊技用カード処理装置は、請求項1または2に記載の遊技用カード処理装置において、前記磁気記録手段は、磁気面を有する第2のカードの前記磁気面に情報を記録することが可能であり、前記磁気再生手段は、前記第2のカードの前記磁気面に記録された情報を再生することが可能であり、前記カード処理手段は、使用者に入力される情報に基づいて、前記遊技情報と異なる種類の情報を設定することが可能であり、その設定内容に基づいて、前記磁気記録手段を制御することを特徴とする。

【0012】この構成によれば、使用者に入力される情報から、カード処理制御手段は、遊技情報と異なる種類の

の情報を設定することができる。つまり、遊技情報が磁気記録されたカードと異なる種類のカード、例えば使用者のカード購入金額をポイントに換算したポイント数情報が磁気記録されたポイントカードに使用されるポイント数情報と、遊技情報とを生成することができる。従って、1つの装置で異なる種類のカードの処理を行うことができる。

【0013】また、請求項4に記載の遊技用カード処理装置は、請求項1ないし3のいずれかに記載の遊技用カード処理装置において、前記カード発行手段は、磁気面を有するロールシートと、前記ロールシートを所定のカード寸法に切断して前記カードを作成するシート切断手段とを具備することを特徴とする。

【0014】この構成では、ロールシートを所定寸法に切断することによりカードを作成している。既に所定の寸法になされたカードが備えられたカードセットからカードを供給する場合のカード発行処理装置と比較して、省スペースでありながら、多くのカードを作成することができる。また、1つのロールシートで多くのカードを作成できるため、ロールシートの取り替え回数も少なくなる。

【0015】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の一実施形態について説明する。

A. 遊技用カード処理装置の構成

まず、図1は本発明の一実施形態に係る遊技用カード処理装置の外観を示す図である。同図において、符号1は、遊技用カード処理装置を示す。遊技店内においては、この遊技用カード処理装置1は、パチンコなどの遊技装置2に隣接する位置に設置されており、つまり遊技用カード処理装置1と遊技装置2とが交互に設置されている。以下、遊技装置2がパチンコである場合について説明する。

【0016】ここで、図2は遊技用カード処理装置1の構成を示す図である。同図において、符号6は、この遊技用カード処理装置1において処理されるカードの素材であるロールシートを示す。ロールシート6は一方の面に磁気面が形成されており、この磁気面に情報を記録することができる。ロールシート6は図の矢印方向に回転させられ、これによりシートが主搬送経路7に送り出されるようになっている。このように送り出されたシートは、ロールシート6の下方に配置されたカッター（シート切断手段）8により所定の寸法に切断され、所定のカード形状になされる。

【0017】主搬送経路7には、複数の搬送ローラ9が配設されており、これにより上述のようにカード形状に切断されたシート（以下、カードとする）は、図の左側に向けて搬送される。なお、後述するカード出入口5からカードが挿入された場合には、搬送ローラ9はカードを図の左側に向けて搬送することも可能である。また、

(4)

特開平11-319294

5

5

主搬送経路7には、サーマルヘッド10と、磁気ヘッド11と、磁気ヘッド12とがそれぞれ配設されている。

【0018】サーマルヘッド（印字手段）10は、後述するコントローラ（カード処理手段、遊技装置制御手段）13からの印字情報に基づいて、主搬送経路7を搬送されるカードの一方の面に印字を行う。磁気ヘッド（磁気記録手段）11は、コントローラ13からの音込情報に基づいて、カードの磁気面に情報を記録する。磁気ヘッド12は、主搬送経路7を搬送されるカードの磁気面に記録された情報を読み取ってコントローラ13に読取信号を出力するものである。

【0019】主搬送経路7の図の左端側には、カード出入口5が配設されており、この装置によってカードが発行される、またはカード処理がなされてカードが返却される場合には、このカード出入口5からカードが図の左側の装置外部に排出される。一方、使用者がカードをこの装置に挿入する場合にも、このカード出入口5から挿入するようになっている。カード出入口5の装置内部側には、シャッタービン14が配設されており、主搬送経路7にカードが搬送されている間、例えばカード発行中にはシャッタービン14によってカード出入口5が閉じられ、他のカードが挿入できないようになっている。

【0020】さて、主搬送経路7におけるサーマルヘッド10とカッター8の間には、進路切換装置15が配設されている。また、進路切換装置15の位置において、主搬送経路7から分岐する一時保管搬送路（保管手段）16およびカード取込部17が設けられており、図の左から右に進行させられるカードは進路切換装置15により進行方向が規制され、主搬送経路7、一時保管搬送路16、カード取込部17のいずれかに向けて進行させられるようになっている。

【0021】さて、図の左上側には紙幣挿入口18が設けられており、使用者はカードを挿入する場合、この紙幣挿入口18から紙幣を挿入する。使用者により紙幣挿入口18から挿入された紙幣は、紙幣識別部19により金額等が識別され、その金額情報がコントローラ13に出力される。紙幣識別部19により金額等が識別された紙幣は、紙幣保管部20に保管される。なお、釣り銭がある場合には、紙幣保管部20から紙幣が繰り出され、紙幣挿入口18から装置外部に排出される。

【0022】紙幣挿入口18の下方には、複数の金額に対応したカード発行ボタン3が配設されており（図示は2つ）、使用者により紙幣が挿入された後、いずれかのカード発行ボタン3を押下されるとコントローラ13が後述するカード発行処理を行うようになっている。また、カード発行ボタン3の下方には、表示部4が配設されている。表示部4には、挿入された紙幣の金額や、挿入されたカードに記録された情報などが表示されるようになっている。

【0023】次に、遊技用カード処理装置1および遊技

装置2の制御構成について図3を用いて説明する。同図に示すようにコントローラ13は、使用者から紙幣が挿入され、カード発行ボタン3が押下された場合に、上述のカッター8やロールシート6などのカード搬送系統、サーマルヘッド10、磁気ヘッド11および磁気ヘッド12などを制御し、使用者の設定した金額に応じた後述する遊技情報が記録されたカードの発行処理を制御するものである。コントローラ13には、このようなカード発行処理を行うために、使用者により購入されるカード金額に対応する情報が記憶されたROM等から構成される発行処理記憶部を有している。図4に示すように発行処理記憶部には、サーマルヘッド10の印字内容およびカードの磁気面に記録する玉数などの情報が金額に対応して記憶されている。

【0024】また、コントローラ13は、上述のカード発行処理を行うとともに、ポイントカードの発行処理を行う。ここで、ポイントカードとは、使用者がカードを購入したときに、その購入金額に応じてポイントが付加され、そのポイント数情報が記録されたカードである。使用者はポイントカードにおけるポイント数が所定の数に達すると、店側から何らかのサービスを受けることができるようになっている。図4に示すように、上述の発行処理記憶部には、サーマルヘッド10の印字内容およびカードの磁気面に記録する遊技情報に加えて、ポイント数情報が金額に対応して記憶されている。これによりカード購入金額に応じたポイント数が記録されたポイントカードを発行することができる。なお、使用者により既に発行されたポイントカードが挿入された後、カードを購入した場合には、その購入金額に対応したポイント数が加算されて、使用者に返却される。

【0025】図3に戻り、コントローラ13は、使用者から遊技装置2における返却ボタン40や玉供給ボタン41を介して入力される情報と、磁気ヘッド12により読み取られたカードの磁気面に記録された遊技情報に基づいて、遊技装置2を制御するものである。ここで、遊技情報とは、遊技装置2がパチンコである場合には、使用者がこの装置に挿入したカードで借りることができるパチンコ玉の残数を示す情報であり、コントローラ13は、遊技情報に基づいて玉供給信号を生成し、この玉供給信号を玉供給部42に出力する。これによって、玉供給部42は使用者に所定の数のパチンコ玉を供給するようになっている。

【0026】B. 遊技用カード処理装置の動作

次に、遊技用カード処理装置1の動作について説明する。この遊技用カード処理装置1では、遊技装置2で使用されるカード（以下、遊技用カードとする）や、ポイントカードを発行するカード発行処理と、使用者に挿入された遊技用カードに記録された遊技情報に基づいて、遊技装置を制御する遊技装置制御処理とを行うことができる。

(5)

特開平11-319294

7

8

【0027】B-1. カード発行処理

まず、カード発行処理について図5および図6を用いて説明する。図5および図6は、カード発行処理を行う場合の、遊技用カード処理装置1の処理手順を示すフローチャートである。図5および図6に示すように、まず、ステップS1で使用者によりポイントカードが挿入されたか否かが検知される。ポイントカードが挿入された場合には、ステップS2で搬送ローラ9により挿入されたポイントカードが一時保管搬送路16に搬送され、その位置で保管される。

【0028】そして、使用者によって紙幣が紙幣挿入口18から挿入され、カード発行ボタン3が押下される。すると、ステップS3でコントローラ13は押下されたカード発行ボタン3から、発行すべき遊技用カードの金額を検知する。なお、使用者の挿入した紙幣の金額が購入金額より大きい場合には、釣り銭が紙幣挿入口18から排出される。また、ステップS1でポイントカードが検知されずに使用者により紙幣が挿入された場合には、そのままステップS3に進み、カード購入金額が検知される。

【0029】そして、ステップS4でロールシート6が回転させられ、シートが送り出される。このシートがカッター8によって所定の寸法に切断され、カード形状になされる。この後、ステップS5でコントローラ13の制御によりサーマルヘッド10がカードの表面にステップS1で検知された金額に基づいて所定の内容を印字するようになっている。カード表面に印字される内容としては、例えば、購入した金額や銘柄などがある。ステップS6では、このようにカード表面に印字がなされたカードの下面、つまり磁気面に磁気ヘッド11によって購入金額に応じた遊技情報、ここではパチンコの玉数情報が記録される。そして、ステップS7では、ステップS6で記録された玉数情報が読み取られ、読み取った玉数情報が購入金額に対応しているか否かが確認される。

【0030】ここで、カードの磁気面に記録された玉数情報が購入金額に対応していない場合、ステップS8でこのカードは搬送ローラ9および進路切替装置15によってカード取込部17に取り込まれ、ステップS4に戻る。一方、カードの磁気記録面に記録された玉数情報が購入金額に対応している場合には、ステップS9でカード出入口5からステップS4～ステップS7までの処理がなされたカード、つまり遊技用カードが排出され、使用者に提供される。

【0031】この後、ステップS10で一時保管搬送路16にポイントカードが保管されているか否かが検知され、ポイントカードが検知された場合には、ステップS11で搬送ローラ9によりカード取込部17からポイントカードが磁気ヘッド11および磁気ヘッド12に向けて送り出される。そして、磁気ヘッド12によってポイントカードに記録されたポイント数が読み取られた後、

読み取ったポイント数に使用者の購入したカード金額に対応するポイント数が加算されたポイント数情報が磁気ヘッド11によってポイントカードの磁気面に記録される。そして、ステップS12でポイントカードがカード出入口5から排出される。

【0032】なお、ステップS10でポイントカードが検知されない場合には、ステップS13でロールシート6が回転させられ、シートが送り出される。このシートがカッター8によって所定の寸法に切断され、カード形状になされる。そして、ステップS14では、サーマルヘッド10によってカード表面にポイントカード用の銘柄や文字等が印字される。ステップS15では、磁気ヘッド11によって使用者の購入したカード金額に応じたポイント数情報がカードの磁気面に記録され、ステップS12でポイントカードとして外部に排出される。

【0033】B-2. 遊技装置制御処理

次に、使用者に挿入された遊技用カードに記録された玉数情報に基づいて、遊技装置2を制御する遊技装置制御処理について説明する。この場合、まず使用者は遊技用カードをカード出入口5から挿入する。遊技用カードが挿入されると、磁気ヘッド12によって遊技用カードの磁気面に記録された玉数情報が読み取られ、コントローラ13に出力される。これと同時に、カード出入口5がシャッタービン14により閉じられ、他のカードが挿入できないようになされる。また、紙幣挿入口18も閉じられる。

【0034】磁気ヘッド12に読み取られた玉数情報がコントローラ13に入力されると、表示部4または遊技装置2に設けられた表示部43に、借りることができる玉数、つまり残玉数または残金額が表示される。この後、使用者が遊技装置2に設けられた玉供給ボタン41を押下し、これによりコントローラ13が玉供給信号を生成し、遊技装置2に設けられた玉供給部42に玉供給信号を出力する。玉供給部42は玉供給信号を受け取ると、パチンコである遊技装置2の上皿に所定の数のパチンコ玉を供給する。

【0035】この後、使用者が遊技を終えて、遊技装置2に設けられた返却ボタン40を押下すると、遊技用カードが磁気ヘッド12の位置から一時保管搬送路16に一旦搬送された後、サーマルヘッド10の位置に戻される。そして、コントローラ13から出力される印字内容信号に基づいて、サーマルヘッド10が残玉数または残金額をカード表面に印字する。この後、コントローラ13から出力される玉数情報が磁気ヘッド11によって遊技用カードの磁気面に記録され、磁気ヘッド12によってその記録内容が確認された後、装置外部に排出される。なお、使用者が遊技中に遊技用カードの残玉数が0になった場合には、その時点で自動的に返却ボタン40が押下されたときと同様の処理がなされ、装置外部に遊技用カードが排出される。

(6)

特開平11-319294

9

10

【0036】C. 効果

本実施形態に係る遊技用カード処理装置1は、上述したようなカード発行処理を行って使用者にカードを販売する機能と、遊技装置制御処理、いわゆるパチンコにおけるCRユニットの機能とを備えている。従って、これらの機能に共通する構成要素、例えば磁気ヘッド11、12などを共用することができ、コスト的に優れ、かつ小型化が可能となる。

【0037】また、従来のCRユニットでは、返却されたカードで借りることができる玉数、つまり残玉数を表示するためにパンチングによりカードを開孔し、遊技者はそのパンチングによる開孔位置から、おおよその残玉数を把握しているにすぎなかった。しかし、本実施形態に係る遊技用カード処理装置1では、カード発行処理において用いられるサーマルヘッド10を利用して、正確な残玉数や残金額を印字することができる。これにより使用者はカードの印字内容を見るだけで正確な残玉数などを知ることができる。

【0038】また、ロールシート6をカッター8が所定寸法に切断することによりカードを作成しているの、既に所定の寸法になされたカード素材が備えられたカードセットからカードを供給する場合と比較して、スペース的に優れており、また多くのカードを作成することができる。また、多くのカードを作成できるため、ロールシート6の取り替え回数も少なくなる。

【0039】従来、上述したようなポイントカードの処理は、店のカウンターなどにポイントカードを提示し、店員がこのポイントカードにポイントの数だけ捺印したりすることによって行われていた。また、ポイントカードの処理専用カード処理装置を設けている店もあるが、専用の処理装置を設けた場合、コスト的に問題がある。また、店内の所定の位置に設置されるため、使用者はポイントカードの処理を行うために、遊技装置2を離れなくてはならない。しかし、この遊技用カード処理装置1では、遊技用カード以外のカード、ここではポイントカードの発行処理、およびポイントカードのポイント加算処理を行うことができる。従って、ポイントカード専用処理装置を設ける必要がなく、コスト的に優れている。また、使用者は遊技装置2を離れずにポイントカード処理を行うことができる。さらに、一時保管搬送路16にポイントカードを保管することによって、ポイント*

*カードが装置に挿入された状態で、遊技用カードの発行処理を行うことができる。

【0040】D. 変形例

なお、上述の実施形態では、遊技装置2がパチンコである場合について説明したが、遊技装置2はコイン遊技装置、例えばスロットマシンなどの他の遊技装置であってもよい。この場合は、パチンコ玉ではなく、メダル数情報や磁気面に記録されることになる。

【0041】また、一時保管搬送路16を複数設け、複数枚のカードを保管できるようにしてもよい。また、ポイントカード以外のカード、例えばパチンコ店の会員カードなどの処理を行えるようにしてもよい。この場合、その処理に使用される情報を予めコントローラ13に記憶させておく必要がある。

【0042】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、正確な遊技情報をカードに印字することが可能である。また、カードに記録された遊技情報に基づいて遊技装置を制御する機能と、カード販売機能とを一体化しているため、コスト的に優れ、また小型化も可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の一実施形態に係る遊技用カード処理装置の外観を示す図である。

【図2】 前記遊技用カード処理装置の構成を示す図である。

【図3】 前記遊技用カード処理装置の制御構成を示すブロック図である。

【図4】 前記遊技用カード装置の構成要素であるコントローラにおける発行処理記憶部の記憶内容を説明するための図である。

【図5】 前記遊技用カード処理装置におけるカード発行時の処理手順を示すフローチャートである。

【図6】 前記遊技用カード処理装置におけるカード発行時の処理手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

1…遊技用カード処理装置、2…遊技装置、6…ロールシート、8…カッター（シート切断手段）、10…サーマルヘッド（印字手段）、11…磁気ヘッド（磁気記録手段）、12…磁気ヘッド（磁気再生手段）、13…コントローラ（カード処理手段、遊技装置制御手段）、16…一時保管搬送路（保管手段）

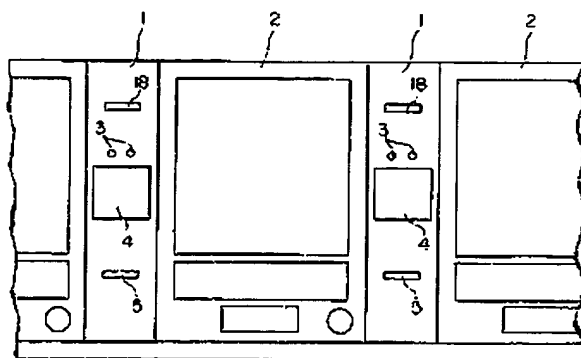
【図4】

周入金額	サーマルヘッド の印字内容	磁気面に記録する 玉数情報	ポイント数情報
1000	*****	*****	*****
2000	*****	*****	*****
3000	*****	*****	*****

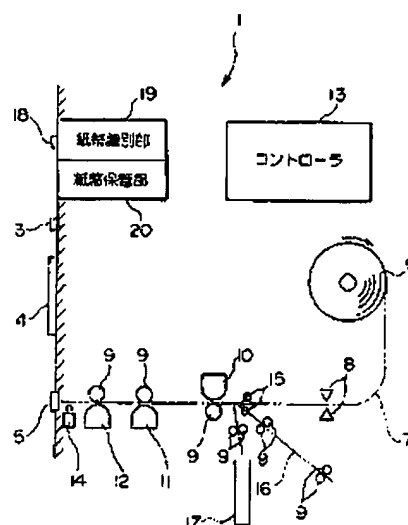
(7)

特開平11-319294

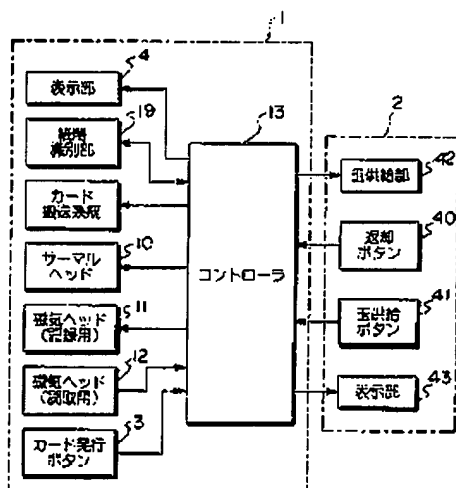
【図1】



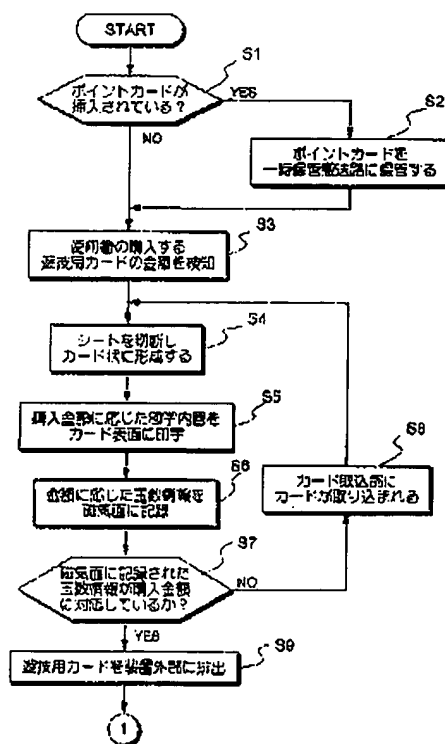
【図2】



【図3】



【図5】



(8)

特開平11-319294

【図6】

